

NANOFLORENZA / Mémo règles du joueur

Dés de sacrifice	Dés de puissance	Dés de souffrance	Dé de pouvoir
------------------	------------------	-------------------	---------------

Thèmes : 1 Folie 2 Mémoire 3 Nature 4 Emprise 5 Égrégoire 6 Société 7 Clan 8 Religion 9 Science 10 Amour 11 Pulsions 12 Chair

Création de personnage (à la première instance du joueur)

† Lancer un dé et écrire une phrase. Elle doit comporter le verbe *vouloir* et un lien avec une phrase d'un autre personnage en jeu.

Clôture de l'instance

† Clôturer l'instance **sans conflit** (lancer un dé et écrire une phrase).
† Clôturer l'instance en engageant un **conflit simple** ou un **conflit duel**. Les joueurs hors du conflit peuvent s'**allier** à l'un ou l'autre des joueurs en duel.

Conflit, lancer de dés

† Chaque joueur pose un dé par phrase utilisée. Maximum 6 dés par camp.
† 1-2 = dé de sacrifice / 3-10 = dé de souffrance / 11-12 = dé de puissance.
† **Un seul dé de sacrifice** = il tue tous les autres dés de la main.
† **Plusieurs dés de sacrifice** = ils contaminent tous les autres dés de la main.
† **Les dés de sacrifice et de puissance permettent de gagner le conflit.**
† **En cas de conflit duel, si les deux joueurs sont donnés gagnants :**
Avantage à celui qui a le plus de dés de sacrifice.
Si égalité = avantage à celui a le plus de dé de puissance.
Si égalité = avantage à celui a le plus de dé de souffrance.
Si égalité = on établit une situation où chaque champ perd ou on relance les dés.

Conflit, conséquences

† Si on a des dés de puissance et des dés de souffrance, on peut **ignorer** les dés de souffrance.
† On **rationne** les dés de puissance et les dés de souffrance (pas plus que le nombre de joueurs de son camp).
† On **relance** les dés de puissance et de souffrance.
† Chaque joueur en conflit fait **circuler** les dés. Il peut en garder ou en donner à d'autres joueurs. Ceux-ci qui n'étaient pas ses alliés peuvent refuser les dés reçus.

† **Un dé de sacrifice** = Barrer une phrase.
† **Un dé de puissance / souffrance** = écrire une phrase de puissance / souffrance.

Toutes les phrases sont sacrifiées = le personnage est éliminé.
Total de 12 phrases non sacrifiées = le personnage accomplit son destin.

Tableau des thèmes

	Thème	Exemples
1	Folie	1 Hallucinations 2 Peur 3 Phobie 4 Trouble de la personnalité 5 Hantise, 6 Mégalomanie , 7 Parasites de l'esprit , 8 Cauchemars 9 Omniscience, 10 Possession, 11 Excès de lucidité, 12 Drogues
2	Mémoire	1 Tarot du passé, 2 divination 3 Syndrome de l'Oubli 4 souvenirs , 5 passé tragique 6 liens 7 généalogie 8 amnésie totale , 9 vengeance 10 témoignage 11 croyance 12 mensonge
3	Nature	1 Forêt 2 arbres 3 animaux 4 végétaux 5 champignons 6 parasites , 7 infections 8 survie 9 voyage 10 mer 11 montagne 12 désert
4	Emprise	1 dégénérescence 2 mutation 3 animalisme 4 Shub-Niggurath 5 orgie 6 souillure 7 monstruosité 8 fertilité 9 perversion 10 vermine 11 épidémie 12 corruption sociale
5	Égrégoire	1 légendes 2 rumeurs 3 rémanence psychique 4 spectres 5 entités mythologiques 6 sorcellerie 7 Horlas 8 hantise 9 émotions fortes 10 conte 11 surnaturel 12 liens du destin
6	Société	1 ville 2 état 3 morale 4 féodalité 5 lois 6 guerre 7 anarchie 8 Extérieur 9 voyages 10 commerce 11 philosophie 12 peuple
7	Clan	1 société secrète 2 tribu 3 secte 4 amis 5 famille 6 faction 7 alliance 8 dette 9 devoir 10 loges des Masques d'Or 11 voies Corax 12 lignée de confrères
8	Religion	1 Foi 2 Incroyance 3 Totem 4 Tabou 5 Hérésie 6 Dogme 7 Fidèles 8 Divinité 9 Transgression 10 Piété 11 Miracle 12 Malédiction
9	Science	1 Alchimie 2 Technologie ou artisanat 3 Post-apocalypse 4 Relique vulgaire 5 Relique merveilleuse 6 Technologie endémique 7 Artefact extérieur 8 Arme a feu 9 Véhicule à essence 10 Automates 11 Obscurantisme 12 Livres
10	Amour	1 Passion 2 Haine 3 Désir 4 Fascination 5 Pacte 6 Trahison 7 Sacrifice 8 Respect 9 Filiation 10 Fidélité 11 Mensonge 12 Confiance
11	Pulsions	1 Orgueil 2 Avarice 3 Luxure 4 Envie 5 Paresse 6 Gourmandise 7 Colère 8 Prudence 9 Tempérance 10 Justice 11 Courage 12 Inconscient
12	Chair	1 Combat 2 Sexe 3 Beauté 4 Promiscuité 5 Maladie 6 Putréfaction 7 Mort 8 Bestialité 9 Prouesses 10 Faim 11 Douleur 12 Mutilation